

徹底討論

テストなんていららない?!

テストをどこまでやるべきか?

ひがやすを

和田 卓人

太田 健一郎

パネラーのポジショニング

大規模



太田健一郎



ひがやすを

品質

開発



和田 卓人

小規模

自己紹介：ひがやすを

- 1992年、東京工業大学理学部卒業
- 株式会社電通国際情報サービスに就職
 - 主に大手都銀のシステム開発を手がける
 - 現在は、ITアーキテクトとして金融以外のプロジェクトにも参加
 - JavaオープンソースプロジェクトSeasarのチーフコミッタ



自己紹介：和田卓人



- タワーズ・クエスト株式会社
 - プログラマ兼取締役社長
- 2003年ごろ**アジャイル開発**や**テスト駆動開発**に目覚める
- その後さまざまな現場で実践を行った経験をもとに、雑誌記事を執筆したり、Web上で技術文書を書いて、**テスト駆動開発**や**リファクタリング**についての啓蒙活動を実施
- Seasar.orgのコミッタ

自己紹介：太田健一郎



■ 大学時代

- ソフトウェア・テストの研究

■ 入社後、Perl & CGIの社内システム5年

- 分析・設計、開発、テスト、保守まで一通り

■ その後現場へ

- 数々の超トラブル・プロジェクトに参加(中)

- 自動テスト

- パフォーマンス・テスト&テスト計画

- 打鍵&障害解析&障害対応&実装 ← いまここ

質問！

1. あなたは、パネラーの中のどの立場の人ですか？
2. テストはした方がいいですか？
3. 今テストできてますか？

このセッションで
持ち帰ってほしいこと

テストすると

結果的に**コスト**が

かからない！

という認識。



デブサミ2008

Developers
Summit

誰がテストを
するべきか？

如何にテストを
書かないか？
テストはコスト

今日のテストサミット 振り返り > 太田

- ベンダさんは、テストをやったほうがコストがかからないセッションを展開
- テストの王道はわかったけど、王道を展開するための術を今回のパネルで出せるといいなと思う

Programming

First

Development

by ひがやすをアワー

Programming **First** Development : ①

- はじめに 8割方プログラミング
- 動くもので、ユーザーにレビュー
 - ×ドキュメント先
 - テストのことは、後で考える
 - シナリオテストをユーザーレビューの後に考える
 - ユニットテストはそれから
- まずは、動くものを作ってしまう

Programming First Development : ②

■ バグは偏在する

- バグが出たところにはバグがありやすい
- そこを徹底的にテストする

■ プログラミングのバグ

- プログラミングのバグは、コストが余りかからない
- バグを恐れず、まず作ってみる

Programming First Development を提唱した理由＞ひが

- 要件を聞き出してシステムを作れる
(ちゃんと) 人がどのぐらいいるのか？
- そこを解決するための手法として、PFDを
提唱
- テスト技法自体は、どんどんいいもの
を取り入れるべきだし、テストの専門家は
絶対に必要

ソフトウェア開発の三本柱 > 和田

1. バージョン管理

2. テスティング

3. 自動化

この3本柱が開発者の能力を補い
ボトムアップしてくれる

テストをもっと知れば > 太田

- テストをする**余裕**が出てくれば、もっと**テスト**を知ることができる
- 最小限の**コスト**で最大限の効率を上げる**テスト**方法があることが分かる！
 - 例1) Risk Based Testing
 - 事前にリスクを分析し、テストのポイントを絞る手法
 - 例2) 直交表、オールペア法
 - 組み合わせテストの精度を大きく下げずに、テストの工数を下げる手法

余裕が出てきたら

いいので

テストの方法論も

いろいろ

勉強してみてね



会場とのやり取り議事録：①

- **質問①：組織＞会場より**
 - FPDを実現するための組織は？
 - 開発者主導ではない形のモデルを模索すべきでは？
 - どんなことでもレビューは必要＞ひが
 - 今日の話は、現場視線で話をしたい＞ひが
- **実現するための問題＞ひがさんの答え**
 - コミュニケーションロスを減らすために、要求を聞いた人が設計・プログラミング・テストをするのがいいのでは？
 - 業務SEにプログラミングをさせるのは、現状難しいので、業務SEとプログラミングができる人がタックを組んで作るのはどうだろうか？
- 500人規模でできるのだろうか？＞会場からの問い

会場とのやり取り議事録：②

■ 質問

- ドキュメントは作れない？ > 納期が、、、 > コストが。。。
- オフショアは難しい？

■ ひが

- 要件のところは、ドキュメントでやりとりすべき
- オフショアはいらない(人がたくさん介在するモデルはよくない)
- やり取りは議事録で把握
- ソースコードがあればわかる

■ 太田

- ドキュメント: ソースからなんでこの仕様になったのか創造するのが難しいものもある場合、なぜこの仕様になったのか、理由を書いておく必要があるのでは？

■ 和田

- コミットログに書くのでログをみればわかるようになっている

会場とのやり取り議事録：③

■ 質問

- FPDの前にドキュメントテストを！

■ ひが

- それはそのほうがいいと思う

■ 質問

- コミットログだけでは、伝わらない！

■ 和田

- ドキュメント：Wikiにコミットログへのリンクを貼る
- 商用ではもっといいツールがある

■ 太田

- Rationalでは、紐付けることができる
- オープンソースでできる方法もある

和田さんからの質問

- 品質やテストの勉強はどうやってするか？
- チームとして何をすべきか？
 - 太田より
 - 全体を底上げするために、それぞれの専門の人が底上げできるようにチームで動く
 - 横への広がりを期待
 - 平均的なところまでにはできるように

一人一言

- 太田：余裕を作ろう！
- ひが：本の抽選会はその後
- 和田：余裕を持ってテストの勉強を！
- ひが
 - 何かを変えるためには、新しいことをやるべき
 - 自分でもFDPをやって、フィードバックしていきたい